

**PENERAPAN PRINSIP DESAIN PESAN PEMBELAJARAN DALAM
SERIAL FILM UPIN DAN IPIN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Fajar Purwaka
NIM 08105241021

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
AGUSTUS 2015**

**PENERAPAN PRINSIP DESAIN PESAN PEMBELAJARAN DALAM
SERIAL FILM UPIN DAN IPIN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Fajar Purwaka
NIM 08105241021

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
AGUSTUS 2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENERAPAN PRINSIP DESAIN PESAN PEMBELAJARAN DALAM FILM UPIN DAN IPIN” yang disusun oleh Fajar Purwaka, NIM 08105241021 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 12 Mei 2015

Pembimbing I

Sungkono, M.Pd.

NIP. 196110031987031001

Pembimbing II

Estu Miyarso, M.Pd.

NIP. 197702032005011

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 22 Agustus 2015
Yang menyatakan,



Fajar Purwaka
NIM. 08105241021

PENGESAHAN

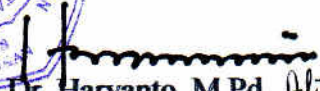
Skripsi yang berjudul "PENERAPAN PRINSIP DESAIN PESAN PEMBELAJARAN DALAM SERIAL FILM UPIN DAN IPIN" yang disusun oleh Fajar Purwaka, NIM 08105241021 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 18 Agustus 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sungkono, M.Pd.	Ketua Penguji		22-8-2015
Deni Hardianto, M.Pd.	Sekretaris Penguji		20-8-2015
Dr. Ishartiwi, M.Pd.	Penguji Utama		22-8-2015
Estu Miyarso, M.Pd.	Penguji Pendamping		20-8-2015

Yogyakarta, 25 AUG 2015
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

*“Producing an animation serie merely to fill time slots in the broadcast
schedule is like generating cultural pollution”*

(Hayao Miyazaki)

PERSEMBAHAN

Karya tulis ini saya persembahkan kepada :

1. Bapak, Ibu, dan Mbah Kakung
2. Almamater Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri
Yogyakarta

PENERAPAN PRINSIP DESAIN PESAN PEMBELAJARAN DALAM FILM UPIN DAN IPIN

Oleh

Fajar Purwaka

NIM 08105241021

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran yang meliputi prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip partisipasi aktif penonton, prinsip umpan balik, dan prinsip perulangan dalam serial film Upin dan Ipin *session 1*.

Jenis penelitian ini adalah analisis isi. Obyek analisis dalam penelitian ini adalah serial Upin dan Ipin *Session 1*, terdiri atas enam episode. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar koding (*coding sheet*). Teknik analisis data yang dipakai adalah deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa film Upin dan Ipin *Session 1* menerapkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran. Prinsip desain pesan pembelajaran yang diterapkan adalah prinsip kesiapan dan motivasi, penggunaan alat pemusat perhatian, partisipasi aktif penonton, umpan balik, dan perulangan. Bentuk penerapan prinsip kesiapan dan motivasi berupa pengenalan karakter utama di setiap awal episode, menampilkan judul episode, pengondisian penonton, memberikan pengantar cerita, dan mengenalkan *character objective* atau misi karakter utama. Bentuk penerapan prinsip penggunaan alat pemusat perhatian berupa daya tarik karakter berupa karakter yang atraktif, daya tarik rasa takut berupa adegan yang menampilkan rasa takut karakter utama akan misi yang akan dipikulnya, daya tarik humor, daya tarik kesalahan berupa kesalahan yang dibuat oleh Upin dan Ipin yang berpotensi menggagalkan tujuannya, dan *anthropomorphic* berupa karakter asap seolah-olah hidup dan ayam yang bertingkah selayaknya manusia. Bentuk penerapan prinsip partisipasi aktif penonton berupa *direct address*. Lewat teknik *direct address*, Upin menginstruksikan penonton untuk duduk sebelum menonton. Bentuk penerapan prinsip umpan balik dalam serial Upin dan Ipin *session 1* meliputi umpan balik yang informatif, umpan balik peringatan, dan umpan balik motivasi. Umpan balik informatif berupa jawaban-jawaban Opah atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh Upin dan Ipin mengenai puasa Ramadhan. Umpan balik peringatan berupa peringatan Mei-mei kepada Upin dan Ipin agar tidak makan dan minum saat puasa meskipun tidak ada orang yang tahu. Umpan balik motivasi berupa dorongan Opah kepada Upin dan Ipin agar mereka berpuasa secara ikhlas. Bentuk penerapan prinsip perulangan dalam *session 1* berupa perulangan informasi mengenai waktu berbuka dan mengenai hukum berpuasa setengah hari.

Kata kunci : *Upin dan Ipin, prinsip desain pesan, desain pesan pembelajaran*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin. Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah S.W.T. karena berkat karunia-Nya penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa sholawat dan salam untuk Nabi Muhammad S.A.W. yang telah memberikan suri tauladan kepada umat manusia.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan akademik guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dari Jurusan Teknologi pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. Penyusunan skripsi ini sekaligus sebagai wahana penerapan ilmu yang sudah didapat selama perkuliahan ke dalam sebuah bentuk penelitian.

Penulis menyadari bahwa selama penyusunan skripsi ini, ada banyak bimbingan dan dukungan yang diberikan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis menuntut ilmu di Universitas Negeri Yogyakarta
2. Dekan Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah membantu melancarkan segala urusan hingga penulis mampu memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
3. Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin dan fasilitas demi kelancaran penyusunan skripsi

4. Bapak Sungkono, M.Pd. selaku Pembimbing I, yang telah membimbing penulis dengan sangat sabar membimbing di sela kesibukan dan selalu memotivasi agar dapat segera wisuda.
5. Bapak Estu Miyarso, M.Pd. selaku Pembimbing II, yang telah memberikan arahan dan saran-saran selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Dr. Ishartiwi, M.Pd. selaku penguji utama yang telah memberikan arahan dan masukan selama proses revisi skripsi ini.
7. Bowo, Arfan, Sagita, Zaky, Faris, Pati, Ingga, Temon, teman-teman futsal, dan teman-teman badminton.
8. Semua pihak yang turut membantu guna terselesaikannya skripsi ini.

Akhir kata, semoga penelitian ini bermanfaat untuk kemajuan dunia pendidikan, pertelevisian, dan perfilman Indonesia.

Yogyakarta, 22 Agustus 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Definisi Operasional.....	7

BAB II KAJIAN TEORI

A. Serial Film Upin dan Ipin.....	9
B. Desain Pesan Pembelajaran.....	11
1. Pengertian Desain Pesan Pembelajaran	11
2. Desain Pesan Pembelajaran dalam Media Pembelajaran	13
3. Prinsip-prinsip Desain Pesan Pembelajaran	14
a. Prinsip Kesiapan dan Motivasi	14

b. Prinsip Penggunaan Alat Pemusat Perhatian	16
c. Prinsip Partisipasi Aktif Siswa.....	16
d. Prinsip Umpan Balik.....	17
e. Prinsip Perulangan	17
C. Anatomi Film	18
D. Prinsip Desain Pesan Pembelajaran dalam Serial Upin dan Ipin	19
E. Kerangka Pikir.....	21
F. Pertanyaan Penelitian	23
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	24
B. Jenis Data	25
C. Pengadaan Data	25
D. Obyek Penelitian	25
E. Instrumen penelitian	27
F. Analisis Data	28
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	29
B. Analisis Data	37
C. Pembahasan	39
D. Keterbatasan Penelitian	42
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	44
B. Saran	45
 DAFTAR PUSTAKA.....	 47
 LAMPIRAAN	 49

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi lembar koding (<i>coding sheet</i>).	28

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Instrumen penelitian	49

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejak zaman dahulu, bercerita merupakan metode untuk menyampaikan pengetahuan dan nilai- nilai kemanusiaan yang disukai oleh anak- anak, disamping nyanyian dan permainan tradisional. Anak- anak cenderung mudah larut ke dalam alur cerita dan mengikuti pesan- pesan yang terkandung di dalamnya tanpa merasa digurui. Mereka bahkan tak segan- segan melontarkan tanggapan kepada pencerita.

Seiring perkembangan teknologi, cerita tak hanya tersaji lewat orang tua menjelang tidur anaknya, lewat radio, maupun lewat buku dongeng dengan gemerlap ilustrasi cantik, namun kini cerita- cerita telah dikemas dalam film- film, mengudara ke seantero negeri lewat televisi. Idi Subandy Ibrahim (2011:251) mengatakan,

Dengan sifatnya yang audio-visual, TV memiliki memiliki keunggulan dalam hal menampilkan tayangan gambar yang bergerak (*motion picture*) sehingga khalayak pemirsa lebih terlibat secara emosional dibandingkan ketika mereka melihat gambar mati seperti terpampang dalam Koran atau majalah.

Film dan televisi merupakan media yang memiliki potensi untuk menunjang pendidikan bagi anak-anak apabila ditunjang oleh sumber daya manusia yang memiliki kompetensi dalam merancang dan mengembangkan kontennya. Kemampuan mendesain pesan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi penonton serta bentuk belajar yang diharapkan sangat diperlukan agar proses dan hasil belajar melalui film menjadi optimal. Namun, kurangnya

kemampuan dalam mendesain pesan pembelajaran tidak akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang sesuai harapan (Asri Budiningsih, 2003:6).

Film dalam industri televisi memang memiliki potensi yang mulia terutama bagi anak-anak, yakni berfungsi dalam mendifusikan informasi (*to diffuse information*), mendidik (*to educate*), menghibur (*to entertain*), dan mempengaruhi (*to influence*). UU No 33/2009 mendefinisikan film sebagai karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Sedangkan televisi merupakan media massa yang memakai frekuensi milik publik. Sehingga kombinasi keduanya seharusnya menjadi media massa yang mentransformasi masyarakat menuju masyarakat yang terdidik. Namun, kenyataan menunjukkan bahwa televisi kita hanya tunduk pada hukum pasar (Riyanto Rasyid, 2013:114).

Menurut Idi Subandy Ibrahim (2011: 276), media anak-anak itu kini tengah mengalami revolusi dalam hal isi (*content*), tata letak, dan terutama watak media yang mempengaruhi waktu luang (*leisure time*) anak-anak terutama ketika media dimanfaatkan para pemodal demi kepentingan *the politics of pleasure* atau politik penciptaan kesenangan semata. Selanjutnya Idi Subandy Ibrahim dalam Dede Lilis Ch. Subandy (2007: 378), mengatakan bahwa masa kejayaan “pembawa nilai-nilai tradisional” (guru, ulama, pendeta, atau orang bijak dalam pengertian tradisional) saat ini sudah dikudeta dan digantikan oleh “pembawa nilai-nilai pasca-modern” (artis, selebritis, atau

hero-hero ciptaan media yang hidup dalam gemerlap industri budaya massa televisi).

Anak-anak mudah meniru perilaku yang mereka lihat. Mereka akan tertarik untuk meniru sosok *superhero* kesayangan mereka, meskipun para *superhero* tersebut mengajarkan cara penyelesaian masalah dengan kekerasan. Hal ini diperparah oleh sepak terjang media televisi yang cenderung tidak melihat tayangan dari sisi kualitas, namun mereka melihatnya dari sisi bisnis. Perusahaan televisi akan tetap menayangkan tayangan yang mengandung kekerasan dan tidak mendidik asalkan tayangan tersebut disukai oleh penonton, sehingga penghasilan dari iklan tetap tinggi.

Banyak aduan masyarakat perihal film anak yang dinilai tidak mendidik dan cenderung mengandung unsur kekerasan kepada KPI (Komisi Penyiaran Indonesia). Berdasarkan data aduan yang masuk ke KPI tahun 2012, program televisi yang mengandung adegan kekerasan cenderung banyak pada program sinetron, lalu menyusul acara komedi, program anak (film dan kartun), iklan, berita dan *reality show* (Riyanto Rasyid, 2013: xiii).

Di tengah rasa khawatir dan pesimis terhadap perkembangan film anak, pada bulan September 2007 muncul serial film animasi yang cenderung ramah anak dan jauh dari unsur kekerasan. Serial film animasi ini ditayangkan di TVRI, menampilkan ikon Upin dan Ipin. Kakak beradik yang hidup bersama keluarganya yang bersahaja dan masyarakat di Kampung Durian Runtuh (https://id.wikipedia.org/wiki/Upin_%26_Ipin). TVRI hanya menayangkan

session 1 dari serial animasi ini. *Session* berikutnya ditayangkan di MNCTV mulai tahun 2008 hingga sekarang.

Serial film Upin dan Ipin *session 1* merupakan *session* yang paling banyak diteliti dibandingkan *session-session* selanjutnya. Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan, *session* ini mampu menghasilkan proses dan hasil belajar yang positif. Diantaranya Film Upin & Ipin berpengaruh terhadap pemahaman dan perilaku keagamaan anak usia 6-9 tahun (Ibnu Fatir, 2010: iv) dan adanya pengaruh positif antara minat menonton film Upin & Ipin episode tema Ramadhan terhadap pemahaman PAI pada aspek ibadah di bulan Ramadhan (Niat Murniati, 2010: iv).

Film Upin & Ipin tidak mengusung tema “membasmi kejahatan” ataupun menawarkan imajinasi yang selangit, namun cenderung mengusung tema yang sederhana dan logis tentang keseharian anak-anak. Berdasarkan situs resminya, yaitu www.upindanipin.com.my/v7/info.php, film ini bertujuan untuk memperkenalkan ramadhan kepada anak-anak. Di dalam film-film tersebut dimasukkan materi seputar bulan Ramadhan, misalnya konsep puasa, berbuka, tarawih, dan lain-lain.

Sebagai *session* yang sukses meningkatkan pemahaman anak mengenai puasa Ramadhan, tentunya serial film Upin dan Ipin *Session 1* menerapkan prinsip desain pesan pembelajaran yang mencakup prinsip perhatian, persepsi, dan daya serap. Prinsip perhatian, persepsi, dan daya serap mengatur penjabaran bentuk fisik dari pesan atau informasi, sehingga dapat terjadi komunikasi antara pengirim dan penerima (Asri Budiningsih, 2003: 8).

Penerapan prinsip desain pesan pembelajaran dalam serial film anak merupakan hal yang relatif baru. Apalagi, film Upin dan Ipin tidak berbentuk format film instruksional, namun berbentuk naratif. Oleh karena itu, bentuk penerapan prinsip desain pesan pembelajaran dalam film Upin dan Ipin berbeda dengan format video instruksional maupun desain pesan pembelajaran dalam media pembelajaran yang lain seperti modul dan audio pembelajaran.

Penerapan prinsip desain pesan pembelajaran dalam serial film Upin dan Ipin *session 1* belum ada yang mengkaji. Padahal, prinsip desain pesan pembelajaran dalam *session 1* merupakan hal yang menentukan dalam meningkatnya pemahaman anak mengenai puasa Ramadhan. Prinsip desain pesan pembelajaran meningkatkan perhatian, persepsi, dan daya serap anak mengenai pesan yang dikomunikasikan.

Menurut Asri Budiningsih (2003:119), berdasarkan teori belajar kognitif, teori pemrosesan informasi, dan teori komunikasi, ada lima prinsip utama desain pesan pembelajaran, yaitu prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip keaktifan siswa, prinsip umpan balik, dan prinsip perulangan.

Penelitian ini mengkaji penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran yang dikemukakan oleh Asri Budiningsih diatas dalam serial film Upin & Ipin *session 1*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui bentuk masing-masing prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran di dalamnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat kita mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Perusahaan televisi merupakan sebuah bisnis, sehingga cenderung menayangkan serial film anak yang populer saja dan kurang memperhatikan tayangannya dari segi pembelajaran.
2. Serial Upin dan Ipin *session 1* melalui beberapa penelitian terbukti mampu meningkatkan pemahaman anak mengenai puasa Ramadhan.
3. Penerapan prinsip desain pesan pembelajaran dalam serial film Upin dan Ipin *session 1* belum ada yang mengkaji. Padahal, prinsip desain pesan pembelajaran dalam *session 1* merupakan hal yang menentukan dalam meningkatnya pemahaman anak mengenai puasa Ramadhan. Prinsip desain pesan pembelajaran meningkatkan perhatian, persepsi, dan daya serap anak mengenai pesan yang dikomunikasikan.

C. Batasan Masalah

Dari beberapa masalah dalam identifikasi masalah diatas, peneliti memfokuskan pada analisis terhadap serial film Upin dan Ipin *session 1* ditinjau dari penerapan prinsip- prinsip desain pesan pembelajaran yang meliputi prinsip kesiapan dan motivasi, penggunaan alat pemusat perhatian, partisipasi aktif, perulangan, dan umpan balik.

D. Rumusan Masalah

Bagaimana bentuk penerapan prinsip desain pesan pembelajaran dalam serial film Upin dan Ipin *session 1* dari aspek prinsip kesiapan dan motivasi,

penggunaan alat pemusat perhatian, partisipasi aktif penonton, perulangan, dan umpan balik?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk penerapan desain pesan pembelajaran dalam serial film Upin dan Ipin *session* 1 dari aspek prinsip kesiapan dan motivasi, penggunaan alat pemusat perhatian, partisipasi aktif penonton, perulangan, dan umpan balik.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi pengembang media pembelajaran secara umum
 - a. Penelitian ini dapat menggambarkan kelebihan dan kekurangan serial film Upin dan Ipin ditinjau dari segi penerapan prinsip desain pesan pembelajaran
 - b. Penelitian ini diharapkan memberikan masukan mengenai penerapan prinsip desain pesan pembelajaran dalam media film.
2. Bagi Teknologi Pendidikan

Bagi Program studi Teknologi Pendidikan, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu tentang penerapan desain pesan pembelajaran dalam media pembelajaran populer.

G. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran terhadap pembahasan dalam penelitian ini, maka berikut ini adalah definisi operasionalnya:

1. Prinsip desain pesan pembelajaran adalah pedoman dalam kegiatan mendesain media pembelajaran yang meliputi prinsip kesiapan dan

motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip keaktifan siswa, prinsip perulangan, dan prinsip umpan balik

2. Serial film Upin dan Ipin *session* 1 adalah serial film Upin dan Ipin yang pertamakali tayang di Indonesia, yaitu tahun 2007. *session* 1 atau musim pertama serial film Upin dan Ipin ini dibuat untuk mengenalkan puasa Ramadhan kepada anak-anak. *session* 1 serial film Upin dan Ipin terdiri dari enam episode, yaitu Esok Puasa, Dugaan, Nikmat, Terawih, Esok Raya, dan Hari Raya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Serial Film Upin dan Ipin

Upin dan Ipin adalah serial animasi yang menceritakan pengalaman pertama Upin dan Ipin dalam berpuasa Ramadhan. Upin dan Ipin adalah sepasang anak laki-laki kembar berusia lima tahun. Serial Upin dan Ipin diceritakan dari sudut pandang Upin dan Ipin yang sederhana, lucu, dan kocak (<http://upindanipin.com.my/v7/info.php>).

Serial Upin dan Ipin telah mendapatkan sepuluh penghargaan. Penghargaan-penghargaan itu meliputi *The Most Successful Animation in Malaysia* dari *The Malaysia Book of Records*, *Best on Screen Chemistry Award* dari *Shout! Awards*, *Malaysia National Ambassador* dari *Unicef*, *Best Animation Award KL Film Festival (KLIFF)*, *Awesome TV Show* dari *TV3 My Kids Awards*, *Cutest Characters* dari *TV3 My Kids Awards*, *Favorite Animation Lollipop Awards XY Kids*, *Anugerah Tun Mahathir*, *Best Intellectual Property* dari *myIPO*, dan *Best Brands in Animation* dari *The Brandlaureate* (<http://upindanipin.com.my/v7/info.php?type=awards>).

Serial Upin dan Ipin memiliki beberapa karakter atau penokohan di dalam ceritanya (<http://upindanipin.com.my/v7/character.php#>). Karakter-karakter dalam film Upin & Ipin meliputi:

1. Upin

Upin adalah saudara kembar Ipin. Ia lebih tua lima menit dari Ipin. Sebagai kakak, Ia sering bersifat protektif kepada Ipin. Ia cenderung lebih

vokal daripada Ipin dan seringkali menimbulkan masalah. Untuk membedakan dengan Ipin, Ia memiliki sedikit rambut di kepalanya.

2. Ipin

Ipin adalah adik dari Upin. Ia cenderung lebih ceria dibandingkan Upin. Ia lebih pintar dan lebih tenang dibandingkan Upin. Ipin terobsesi dengan ayam goreng. Ia memiliki kebiasaan setuju dengan mengatakan “betul betul betul”.

3. Kak Ros

Kak Ros adalah kakak dari Upin dan Ipin. Ia seringkali galak terhadap adik-adiknya, namun sebenarnya dia sangat menyayangi mereka. Ia juga suka mengerjai Upin dan Ipin ketika kesempatan ada.

4. Opah

Nama aslinya adalah Mak Uda, namun ia sering dipanggil Opah. Ia adalah nenek dari Upin, Ipin, dan Kak Ros. Ia sangat menyayangi Upin dan Ipin.

5. Ihsan

Ihsan adalah seorang ketua kelas. Ia juga suka menjadi wasit pada permainan teman-temannya. Ketika menjadi ketua di kelas maupun menjadi wasit, ia mengenakan dasi kupu-kupunya. Sebagai anak tunggal yang dimanjakan oleh orangtuanya, ia cenderung suka pamer.

6. Fizi

Fizi adalah teman terbaik Ihsan. Ia mengikuti Ihsan kemanapun Ihsan pergi. Ia suka menggoda Ihsan dengan memanggilnya “intan payung”.

7. Mei Mei

Mei-mei adalah seorang gadis baik, sabar, santun, dan lucu. Ia menikmati berbuat baik kepada orang lain. Ia rajin belajar. Di sekolah, ia menjadi murid kesayangan guru. Meskipun ia memiliki sifat penyabar, namun apabila teman-temannya tidak bisa diajak bekerjasama, ia menjadi galak.

8. Tok Dalang

Tok Dalang adalah seorang yang pernah menjuarai kompetisi wayang. Di kalangan anak-anak, Ia dikenal dengan nama Atok. Ia terkenal kikir. Namun, ia suka membantu anak-anak dan menganggapnya sebagai cucu.

9. Salleh

Salleh adalah pustakawan paruh waktu di Kampung Durian Runtuh. Ia juga memiliki toko tekstil. Ia cepat marah namun suka membantu orang lain.

B. Desain Pesan Pembelajaran

1. Pengertian Desain Pesan Pembelajaran

Dye (1997: 1) mendefinisikan pesan sebagai “*a discrete unit of data transmitted through various sensory abilities: sight, sound, touch,*

taste, and smell”. Pesan adalah kumpulan data yang ditransmisikan melalui panca indera. Data tersebut ditransfer dari komunikator (pengirim pesan) dan diterima oleh komunikan (penerima pesan). Ketika data diterima oleh komunikan, data tersebut menjadi informasi. Sedangkan proses transaksi data disebut komunikasi.

Kata desain menunjukkan adanya suatu proses dan suatu hasil. Sebagai suatu proses, desain pesan sengaja dilakukan mulai dari analisis masalah pembelajaran hingga pemecahan masalah yang dirumuskan dalam bentuk produk (Asri Budiningsih, 2003: 7). Dye (1997: 1) mempunyai pengertian yang senada. Menurutnya, desain pesan adalah proses komunikasi yang sistematis dan disengaja, meliputi pesan apa yang akan disampaikan dan bagaimana cara penyampaianya.

Dalam konteks pembelajaran, desain adalah proses untuk menentukan kondisi belajar agar tercipta strategi dan produk pada tingkat makro seperti program dan kurikulum dan pada tingkat mikro seperti pelajaran dan modul (Seels, 1994:32).

Menurut Grabowski dalam Seels (1994:33), desain pesan adalah perencanaan untuk merekayasa bentuk fisik dari pesan. Pesan yang dimaksud adalah pola- pola isyarat atau simbol yang memodifikasi perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat dikatakan bahwa desain pesan adalah proses untuk menentukan kondisi belajar dengan cara merekayasa pola- pola isyarat atau simbol yang memodifikasi perilaku kognitif, afektif,

dan psikomotor agar tercipta strategi dan produk seperti kurikulum, pelajaran, atau modul.

2. Desain Pesan Pembelajaran dalam Media Pembelajaran

Media pembelajarkan adalah perantara yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima (Heinich dalam Azhar Arsyad, 2011: 4).

Menurut Arief S. Sadiman (2008: 7), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam proses pengiriman pesan, media merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian penerima pesan sehingga proses belajar dapat terjadi.

Media pembelajaran adalah pembawa pesan atau informasi dengan tujuan instruksional yang dibuat agar merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian penerima pesan atau informasi penerima pesan sehingga terjadi proses belajar.

Sebagai pembawa pesan instruksional, media pembelajaran perlu perencanaan. Perencanaan yang dilakukan mulai dari analisis masalah hingga pemecahan masalah yang dirumuskan dalam bentuk produk.

Perencanaan media pembelajaran salah satunya adalah desain pesan pembelajaran. Desain pesan pembelajaran dalam media pembelajaran bertujuan agar pesan yang disampaikan lewat media

pembelajaran lebih mudah dipahami sehingga proses belajar menjadi lebih optimal.

Dalam mendesain pesan pembelajaran dalam media pembelajaran, ada lima prinsip utama yang dapat dijadikan pedoman. Prinsip-prinsip tersebut adalah prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip partisipasi aktif, prinsip umpan balik, dan prinsip pengulangan (Asri Budiningsih, 2003: 199).

3. Prinsip-prinsip Desain Pesan Pembelajaran

Berdasarkan teori-teori belajar kognitif, teori pemrosesan informasi, dan teori komunikasi, Asri Budiningsih (2003, 119) menjelaskan beberapa prinsip yang dapat dijadikan pedoman dalam mendesain pesan pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut meliputi prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip keaktifan siswa, prinsip umpan balik, dan prinsip perulangan.

a. Prinsip Kesiapan dan Motivasi

Hasil belajar akan lebih baik jika dalam kegiatan pembelajaran peserta belajar memiliki kesiapan dan motivasi yang tinggi (Asri Budiningsih, 2003: 119). Hasil belajar akan optimal jika peserta belajar telah memiliki kesiapan belajar, seperti kesiapan mental berupa prasyarat belajar, kesiapan fisik, dan motivasi.

Kesiapan mental adalah kemampuan awal atau pengetahuan yang telah dimiliki peserta belajar yang dapat dijadikan pijakan untuk mempelajari pengetahuan yang lebih baru (Asri Budiningsih, 2003:

120). Untuk mengetahui kesiapan peserta belajar, desainer pembelajaran dapat melakukan tes penjajakan atau tes prasyarat belajar.

Selain prasyarat belajar, motivasi merupakan hal yang penting. Motivasi adalah dorongan yang menyebabkan seseorang melakukan atau tidak melakukan sesuatu. Semakin tinggi motivasi seorang anak, maka semakin tinggi pula proses dan hasil belajarnya (Asri Budiningsih, 2003: 120). Fleming & Levie (1993: 4) mengatakan bahwa *“the design of instructional message is not complete without considering its motivational appeal”*. Stimulus pembelajaran akan dapat diterima, diproses, dan diaplikasikan oleh peserta belajar jika mereka memiliki kerelaan (*willingness*) untuk belajar.

Fleming & Levie (1993: 6) mengemukakan prinsip-prinsip umum motivasi. Prinsip-prinsip itu tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta belajar
- 2) Membuat pesan pembelajaran relevan dengan dunia peserta belajar.
- 3) Mendesain pembelajaran dalam bentuk tantangan
- 4) Menjelaskan hasil positif atau keuntungan jika peserta belajar mengikuti proses belajar.

Dari uraian di atas, dapat dikatakan bahwa kesiapan belajar dan motivasi merupakan bekal dasar agar seorang anak siap mempelajari informasi baru.

Media pembelajaran harus mampu memotivasi peserta belajar untuk mengikuti pembelajaran. Motivasi yang baik adalah motivasi

yang berasal dari dalam diri peserta belajar. Media belajar dibuat agar peserta belajar memiliki kerelaan (*willingness*) untuk belajar.

b. Prinsip Penggunaan Alat Pemusat Perhatian

Jika dalam proses belajar menggunakan media perhatian anak terpusat pada pesan yang disampaikan, maka proses dan hasil belajarnya menjadi semakin baik. Namun, jika anak kurang memperhatikan maka proses dan hasil belajar menjadi rendah.

Agar perhatian penonton terpusat pada media dan pesan yang disampaikannya, diperlukan daya tarik pesan. Menurut M. Suyanto (2005: 90), ada sepuluh jenis daya tarik pesan, yaitu daya tarik selebritis, daya tarik humor, daya tarik rasa takut, daya tarik kesalahan, daya tarik musik, daya tarik komparatif, daya tarik rasional, daya tarik emosional, daya tarik seks, dan daya tarik kombinasi.

c. Prinsip Partisipasi Aktif Siswa

Partisipasi aktif dapat diwujudkan dalam bentuk aktifitas fisik, mental maupun emosional dalam merespon materi pelajaran, sehingga respon yang diberikan siswa/i belajar bisa nampak, maupun terjadi respon yang tidak nampak.

Jika dalam proses pembelajaran anak berpartisipasi aktif, maka proses dan hasil belajarnya akan meningkat. Partisipasi aktif anak dapat berupa aktifitas yang nampak (melakukan kegiatan fisik), maupun aktifitas yang tidak nampak (memikirkan sesuatu, mencari jawaban, atau menganalisis).

Contoh, dalam sebuah media film anak menampilkan tokoh utama yang meminta tolong kepada penonton untuk melompat-lompat agar tokoh utama dapat menyelesaikan rintangannya.

d. Prinsip Umpan Balik

Prinsip umpan balik adalah pemberian informasi kepada anak/siswa mengenai kemajuan atau kekurangan dalam belajarnya. Berdasarkan prinsip umpan balik, jika anak dalam proses belajarnya diberitahu kemajuan atau kelemahan belajarnya, maka hasil belajarnya akan meningkat.

Contoh penerapan prinsip umpan balik misalnya ketika siswa berhasil memecahkan masalah, kemudian guru memberi pujian, maka siswa menjadi lebih bersemangat dan percaya diri. Begitu pula ketika siswa mengalami kesulitan dalam belajarnya, kemudian guru memberikan petunjuk letak kesalahannya, maka siswa akan mencoba kembali belajar dan tidak akan mengulangi kesalahan.

e. Prinsip Perulangan

Informasi yang disampaikan berulang-ulang dalam sebuah media pembelajaran akan dapat menghasilkan pembelajara yang lebih baik. Pengulangan berfungsi agar informasi / pengetahuan mampu bertahan lama di dalam memori. Dengan adanya pengulangan, anak juga menjadi mengerti tentang informasi mana yang perlu diberi perhatian lebih.

Perulangan pesan pembelajaran dapat dilakukan dengan cara yang sama dengan media yang sama, dapat pula dengan cara yang berbeda dengan media yang berbeda.

C. Anatomi Film

Sebuah film umumnya terdiri dari delapan sekuen (<http://ftp.thescriptlab.com/screenwriting/structure/the-sequence/45-the-eight-sequences>). Delapan sekuen ini merupakan formula yang sering dipakai dalam pembuatan film. Namun, film tidak harus memakai formula ini, karena film merupakan olah kreativitas pembuatnya. Delapan sekuen dalam film meliputi:

Sekuen satu, adalah bagian terpenting dalam sebuah film. Penonton pada umumnya memutuskan akan terus menonton film atau berhenti menonton film tergantung pada sekuen ini. Sekuen ini merupakan adegan awal dalam sebuah film. Pada film panjang, sekuen satu umumnya berlangsung sekitar lima menit. Sedangkan dalam film pendek atau film serial, sekuen satu hanya berlangsung selama beberapa detik.

Ada beberapa unsur di dalam sekuen satu (<http://ftp.thescriptlab.com/screenwriting/script-tips/434-sequence-one-get-it-right-or-bust>), yaitu membangun suasana, memperkenalkan karakter yang unik dan simpatik, dan memperkenalkan dunia kelemahan karakter utama.

Sekuen dua, dalam sekuen ini, karakter utama mulai mengetahui tujuan dan rintangan yang akan dihadapinya. *Sekuen tiga*, adalah rintangan pertama yang dihadapi oleh karakter utama. Ketika sudah memasuki

rintangan pertama ini, karakter utama sudah tidak memiliki pilhan untuk menghindar dari tujuan yang harus dicapai. *Sekuen empat*, menceritakan karakter utama memperoleh penyelesaian terhadap rintangan pertama. *Sekuen lima*, menceritakan karakter masuk dan terlibat dalam permasalahan atau rintangan yang lebih berat. *Sekuen enam*, menceritakan karakter utama menghadapi permasalahan utama. *Sekuen tujuh*, biasanya berisi *twist* dan ketegangan yang baru. *Sekuen delapan*, adalah penutup dan penyelesaian masalah. Sekuen delapan dapat berupa *happy ending*, akhir yang sedih, bisa juga cerita yang dibiarkan menggantung.

D. Prinsip Desain Pesan Pembelajaran dalam Serial Upin dan Ipin

Sebagai serial film yang bertujuan untuk membelajarkan anak-anak mengenai puasa Ramadhan, maka serial film Upin dan Ipin *session 1* dapat dikategorikan sebagai film pembelajaran. Film pembelajaran memuat pesan-pesan pembelajaran yang akan disampaikan melalui rangkaian adegan atau *scene*.

Agar hasil pembelajaran puasa Ramadhan melalui serial Upin dan Ipin *session 1* optimal, maka perlu diterapkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran. Prinsip desain pembelajaran yang perlu diterapkan meliputi prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip partisipasi aktif penonton, prinsip umpan balik, dan prinsip perulangan.

Penerapan prinsip kesiapan dan motivasi dalam serial Upin dan Ipin *session 1* berarti episode-episode dalam *session 1* memberikan prasyarat

belajar bagi penontonnya. Prasyarat yang diberikan dapat berupa prasyarat fisik seperti menyiapkan penonton untuk dapat menikmati film, maupun prasyarat yang berupa pengetahuan awal seperti memberikan pengetahuan dasar sebagai bekal untuk mampu mempelajari pesan pelajaran dalam cerita.

Penerapan prinsip penggunaan alat pemusat perhatian dalam serial film Upin dan Ipin *session 1* berarti episode-episode dalam *session 1* memuat adegan yang mampu membuat penonton tetap fokus mengikuti cerita yang disajikan. Untuk dapat membuat penonton tetap fokus pada cerita yang disajikan, episode-episode dalam *session 1* dapat menggunakan daya tarik pesan. Daya tarik pesan yang dapat diterapkan untuk memusatkan perhatian penonton meliputi selebritis, daya tarik humor, daya tarik rasa takut, daya tarik kesalahan, daya tarik musik, daya tarik komparatif, daya tarik rasional, daya tarik emosional, daya tarik seks, dan daya tarik kombinasi (M. Suyanto, 2005:90).

Penerapan prinsip partisipasi aktif penonton dalam serial film Upin dan Ipin *session 1* berarti episode-episode dalam *session 1* mengajak penonton untuk ikut berpartisipasi dengan karakter dalam cerita. Teknik yang digunakan dalam beberapa film pembelajaran (Misalnya Dora de Explorer, Diego, dan Sesame Street) untuk memancing partisipasi aktif penonton yaitu berupa *direct address*. *Direct address* adalah karakter di dalam cerita film yang seolah-olah berbicara atau memberi instruksi langsung kepada penonton.

Penerapan prinsip umpan balik dalam serial film Upin dan Ipin *session* 1 berarti episode-episode dalam *session* 1 memuat adegan yang memberikan masukan atau tanggapan mengenai proses belajar dari karakter cerita atau proses belajar dari penonton. Umpan balik yang diterapkan dapat berupa umpan balik yang bersifat informatif, umpan balik dengan tujuan mengoreksi, umpan balik dengan tujuan memperingatkan, maupun umpan balik dengan tujuan memotivasi. Dengan adanya umpan balik di dalam *session* 1, nantinya penonton dapat mendapatkan informasi sesuai dengan tingkat pemahamannya, dapat menyadari kekeliruannya, maupun dapat menjadi termotivasi untuk mengikuti proses belajar seperti yang dilakukan oleh karakter Upin, Ipin, dan teman-temannya.

Penerapan prinsip perulangan dalam serial film Upin dan Ipin *session* 1 berarti episode-episode dalam *session* 1 mengulang pesan pembelajaran yang disampaikan. Perulangan pesan dapat berupa perulangan informasi sebagaimana adanya maupun berupa rangkuman atau ringkasan dari pesan pembelajaran yang telah disampaikan lewat adegan-adegan dalam *session* 1.

E. Kerangka Pikir

Sebuah film terdiri atas adegan-adegan. Adegan membentuk sekuen. Rangkaian dari sekuen-sekuen yang berurutan menghasilkan cerita yang utuh. Secara umum, cerita dalam sebuah film berisi tentang seseorang atau karakter yang memiliki empati. Karakter tersebut menginginkan sesuatu atau terjebak dalam situasi yang mengharuskannya mencapai sesuatu. Tujuan yang akan diraih oleh karakter utama merupakan hal yang sulit atau menuai hambatan.

Karakter utama memiliki kemungkinan besar untuk gagal. Dalam menghadapi hambatan, apa yang dilakukan oleh karakter mempengaruhi penonton secara emosional dan terjadi hubungan antara karakter utama dengan penonton. Pada akhirnya cerita diakhiri dengan *happy ending*, akhir yang sedih, ataupun menggantung.

Film yang bertujuan untuk membelajarkan memiliki prinsip-prinsip yang mesti diterapkan. Penerapan prinsip-prinsip ini mempengaruhi tingkat pemahaman penonton akan pesan pembelajaran yang disampaikan. Prinsip-prinsip yang dimaksud adalah prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran. Prinsip desain pesan pembelajaran meliputi prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip partisipasi aktif, prinsip pengulangan, dan prinsip umpan balik.

Serial film Upin dan Ipin *Session 1* berisi episode-episode film yang bertujuan untuk pembelajaran. Serial film ini bertujuan mengenalkan puasa Ramadhan kepada anak-anak. Pesan pembelajaran puasa Ramadhan dalam *Session 1* diantaranya pengertian puasa, sahur, berbuka, tarawih, dan adab berhari raya.

Penelitian ini menganalisis penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam serial film Upin dan Ipin. Sebelum proses analisis, dilakukan pengumpulan data menggunakan lembar instrumen. Setelah itu dapat diketahui bentuk penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam serial film upin dan Ipin.

F. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana bentuk penerapan prinsip kesiapan dan motivasi dalam episode-episode dalam serial film Upin dan Ipin session 1?
2. Bagaimana bentuk penerapan prinsip penggunaan alat pemusat perhatian dalam episode-episode dalam serial film Upin dan Ipin session 1?
3. Bagaimana bentuk penerapan prinsip partisipasi aktif penonton dalam episode-episode dalam serial film Upin dan Ipin session 1?
4. Bagaimana bentuk penerapan prinsip umpan balik dalam episode-episode dalam serial film Upin dan Ipin session 1?
5. Bagaimana bentuk penerapan prinsip perulangan dalam episode-episode dalam serial film Upin dan Ipin session 1?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian analisis isi. Analisis isi menurut Darmiyati Zuchdi (1993, 1) adalah teknik yang sistematis untuk menganalisis makna pesan dan cara mengungkapkan pesan dengan tujuan membuat inferensi. Tak jauh berbeda, Krippendorff seperti yang dikutip Darmiyati Zuchdi (1993, 1) mendefinisikan analisis isi adalah teknik penelitian untuk membuat inferensi yang valid dan dapat diteliti ulang dari data berdasarkan konteksnya.

Analisis isi dipakai untuk memahami pesan simbolik dalam bentuk dokumen, lukisan, tarian, lagu, karya sastra, artikel, dan sebagainya, yang berupa data tidak terstruktur (Darmiyati Zuchdi, 1993, 6).

Penelitian ini ingin mengetahui bentuk penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam serial film *Upin dan Ipin Session 1*. Penelitian ingin mengetahui penerapan prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip partisipasi aktif, prinsip perulangan, dan prinsip umpan balik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Analisis isi deskriptif adalah analisis isi dengan tujuan untuk menggambarkan secara detail suatu pesan, atau suatu teks tertentu (Eriyanto, 2011: 47). Analisis isi ini tidak menguji hipotesis ataupun hubungan antar variabel, namun menggambarkan aspek dan karakteristik dari suatu pesan. Dalam penelitian

ini, analisis isi menggambarkan bentuk penerapan prinsip desain pesan pembelajaran dalam serial upin dan Ipin *session 1*.

Tahapan penelitian analisis isi ini berdasarkan tahapan analisis isi menurut Eriyanto (2011: 56). Tahapan dalam penelitian ini meliputi perumusan tujuan analisis, konseptualisasi dan operasionalisasi, pembuatan lembar koding (*coding sheet*) atau kisi-kisi instrumen, penentuan populasi dan sampel, proses koding, input data, dan analisis.

B. Jenis Data

Data primer adalah data yang di peroleh langsung dari obyek penelitian. Obyek penelitian ini adalah serial film Upin dan Ipin *session 1*. Serial film Upin dan Ipin Session 1 terdiri dari enam episode, yaitu episode Esok Puasa, Dugaan, Nikmat, Terawih, Esok Raya, dan Hari Raya.

C. Pengadaan Data

Data adalah unit informasi yang direkam dalam suatu media, yang dapat dibedakan dengan data lain, dapat dianalisis dengan teknik-teknik yang ada, dan relevan dengan masalah yang diteliti (Darmiyati Zuchdi, 1993:29).

Data dalam penelitian ini adalah enam episode film *Upin & Ipin Session 1* produksi *Les Copaque* yang telah peneliti download dari www.upindanipin.com.my pada tanggal 24 September 2014.

D. Obyek Penelitian

Menurut Eriyanto (2011:61), secara umum unit analisis dapat dibagi menjadi tiga, yaitu unit sampel (*sampling unit*), unit pencatatan (*recording*

unit), dan unit konteks (*context unit*). Unit sampel adalah bagian dari obyek yang dipilih oleh peneliti untuk dikaji. Unit pencatatan adalah aspek dari isi yang menjadi dasar pencatatan atau analisis. Sedangkan unit konteks adalah konteks yang diberikan oleh peneliti untuk memahami atau memberi arti terhadap hasil penelitian.

Sesuai dengan tujuan penelitian, yakni mendeskripsikan desain pesan pembelajaran dalam film serial Upin & Ipin, maka obyek dari penelitian ini adalah serial film Upin & Ipin. Sedangkan unit sampel yang digunakan adalah film-film Upin & Ipin *Session 1*. *Session 1* dipilih sebagai unit sampling dengan cara *purposive sampling*. *Session 1* dipilih karena *session* ini merupakan serial Upin dan Ipin yang pertamakali dibuat dan oleh pembuatnya dimaksudkan untuk mengenalkan puasa Ramadhan kepada anak-anak. Selain itu, *session 1* adalah *session* yang telah diteliti dampaknya bagi pembelajaran oleh beberapa peneliti dan menghasilkan temuan adanya kemajuan dalam pemahaman puasa Ramadhan pada anak. Film-film Upin & Ipin dalam *Session 1* terdiri atas enam episode yang berurutan. Episode-episode tersebut berjudul *Esok Puasa*, *Dugaan*, *Nikmat*, *Terawih*, *Esok Raya*, dan *Dah Raya*. Dari keenam episode tersebut, peneliti mengambil 3 episode, yaitu *Esok Puasa*, *Dugaan*, dan *Nikmat*.

Unit pencatatan (*recording unit*) dalam penelitian ini adalah adegan-adegan dalam serial Upin dan Ipin yang sesuai dengan definisi operasional. Sedangkan unit konteks (*context unit*) dalam penelitian ini adalah prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran.

E. Instrumen Penelitian

Untuk dapat mengetahui bentuk penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam serial film Upin dan Ipin *session 1*, maka dibuat lembar koding (*coding sheet*). Lembar koding dibuat berdasarkan definisi operasional penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran. Kisi-kisi lembar koding bentuk penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam serial Upin dan Ipin adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi lembar koding (*coding sheet*)

No.	Prinsip Desain Pesan Pembelajaran	Definisi Operasional	Ada	Waktu	Bentuk
1.	Kesiapan dan motivasi	Episode menampilkan adegan yang mempersiapkan penonton untuk menonton. Misalnya, memberitahukan judul atau memberitahu tema cerita. Episode menampilkan adegan yang membuat penonton tertarik atau termotivasi untuk menonton. Misalnya, adegan pertama (<i>first impression</i>) menampilkan kejadian yang ganjil, kejadian yang problematik, kejadian yang berhubungan dengan pengetahuan anak, menampilkan instruktur atau tokoh yang antusias, tokoh yang aneh/lucu.			
2.	Penggunaan alat pemusat perhatian	Episode menampilkan adegan yang memusatkan perhatian penonton atau memiliki daya tarik pesan. Misalnya, adegan dibawakan oleh penokohan yang simpatik, antusias, atau terkenal, episode dibawakan dengan humor, rasa takut, rasa bersalah, daya tarik seks, adegan yang emosional, daya tarik musik, atau daya tarik efek visual.			
3.	Partisipasi aktif penonton	Episode menampilkan adegan yang menuntut atau membuat penonton berpartisipasi, baik partisipasi fisik maupun mental. Misalnya, Tokoh menyuruh penonton untuk			

		melompat, duduk, berteriak, memikirkan sesuatu, menganalisis, atau mencari jawaban.			
4.	Umpan balik	Episode menampilkan adegan tokoh memberikan umpan balik kepada tokoh lain perihal puasa Ramadhan. Misalnya, seorang tokoh memberikan peringatan kepada tokoh lain dalam hal puasa, seorang tokoh memberikan informasi atau jawaban terhadap pertanyaan tokoh lain perihal puasa, seorang tokoh memberikan motivasi kepada tokoh lain dalam hal puasa, seorang tokoh memberikan saran kepada tokoh lain.			
5.	Perulangan	Episode menampilkan adegan yang memuat perulangan informasi atau merangkum informasi.			

F. Analisis Data

Darmiyati Zuchdi (1993:36) menyatakan bahwa analisis berhubungan dengan proses identifikasi dan penampilan pola-pola yang penting, signifikan secara statistik, atau yang memberikan keterangan yang memuaskan, atau merupakan deskripsi hasil-hasil analisis isi dan dapat dilakukan secara kuantitatif maupun kualitatif.

Desain penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu atau menguji hubungan antar variabel. Penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan secara detail suatu pesan atau suatu teks tertentu. Dalam hal ini, peneliti mengidentifikasi dan mendeskripsikan berdasarkan adegan dalam serial film Upin & Ipin yang merepresentasikan prinsip desain pesan pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Serial film Upin dan Ipin *session* 1 yang terdiri atas enam episode, yaitu esok puasa, dugaan, nikmat, tarawih, esok raya, dan hari raya dikategorikan berdasarkan definisi operasional prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran, yang meliputi prinsip kesiapan dan motivasi, penggunaan alat pemusat perhatian, partisipasi aktif penonton, umpan balik, dan perulangan. Hasil kategorisasi adegan dalam serial film Upin dan Ipin dapat dideskripsikan sebagai berikut :

1. Bentuk Penerapan Prinsip Kesiapan dan Motivasi

a. Pengenalan karakter utama dengan antusias di setiap awal episode

Setiap episode selalu diawali dengan sapaan perkenalan dari Upin dan Ipin.

“Hai, saya Upin, dan ini adik saya, Ipin. Ini kisah kami berdua”

Adegan ini ada di awal setiap episode pada detik 00:02 – 00:12. Pengenalan karakter Upin dan Ipin yang dilakukan dengan ceria dapat memotivasi penonton untuk menonton. Penonton menjadi memiliki persepsi yang positif. Dengan awalan berupa karakter lucu yang mengenalkan diri dengan ceria, maka isi filmnya pun akan seru.

b. Menampilkan judul episode di setiap awal episode

Setelah Upin dan Ipin memperkenalkan diri, kemudian muncul tulisan judul episode sebagai identitas episode diiringi suara Upin membaca episode tersebut.

c. Mengondisikan penonton

Bentuk pengondisian penonton terdapat dalam episode 1. Upin dan Ipin sedang duduk di teras. Dengan teknik *direct address* (seolah berbicara kepada penonton), mereka hendak bercerita. Namun, sebelum cerita dimulai, upin meminta penonton untuk duduk terlebih dahulu.

“Kawan-kawan, nak dengar cerita tak? Nah, duduk, duduk. Duduk!”

d. Mengenalkan *character objective* atau misi karakter utama

Misi dari karakter Upin dan Ipin tercetus di ruang makan dalam kegiatan makan malam. Dari ruang sebelah, terdengar suara televisi yang menyiarkan bahwa puasa Ramadhan dimulai besok pagi.

“Dengan ini saya mengijtihadkan bahwa esok bermulanye puasa”

Suara televisi ini merupakan bentuk *foreshadowing*, yaitu hal yang mencetuskan arah tujuan karakter, yaitu berpuasa Ramadhan. Hal ini dikuatkan dengan anjuran tokoh Opah kepada Upin dan Ipin untuk ikut berpuasa.

Opah : *“Ha, korang berdua pun kena puasa”*

Upin : *“Hah? Puasa?”*

Ipin : *“O, boleh, boleh, boleh”*

Upin : *“Puasa tu apa Opah?”*

Opah : *“Puasa tu, kite tak boleh makan, tak boleh minum, dari pagi sampai petang. Paham?”*

Ipin : “*Hah? Tak boleh makan? Matilah*”

Ipin mengira dia akan mati jika ikut berpuasa. Begitu pula Upin, dia merasa belum mampu berpuasa karena masih anak-anak.

Upin : “*Kenape kite kina puasa Opah?*”

Opah : “*Orang Islam wajib puasa. Supaye tahu rasanye orang yang kelaparan*”

Upin : “*Tapi kite kan kecik lagi*”

Bentuk ketakutan mereka merupakan *predicament obstacle*, yaitu rintangan pertama yang harus dilalui, meskipun masih dalam bentuk perasaan tidak mampu.

Opah menjawab kekhawatiran Upin dan ipin dengan mengatakan bahwa mumpung masih kecil sebaiknya belajar berpuasa.

Opah : “*Kecik- keciklah kena belajar puasa*”

Bentuk jawaban Opah merupakan solusi bagi kekhawatiran Upin dan ipin atau disebut dengan *predicament solution*.

Solusi dari Opah merupakan *Lock in* sekaligus misi utama yang diemban oleh karakter upin dan Ipin, dimana Upin dan Ipin sudah tidak dapat mengelak dari keikutsertaan berpuasa.

e. Memberikan pengantar cerita

Sebelum cerita dimulai, Upin dan Ipin akan memberikan pengantar cerita. Adegan ini terjadi di awal episode. Adegan ini adalah adegan ketika Upin dan Ipin duduk di teras. Misalnya, pada episode 2, upin mengawali ceritanya sebagai berikut :

“*Kawan-kawan, nak dengar lagi tak?Nah, cerita ni pasal hari pertama kitorang puasa*”

Adegan pengantar cerita dalam setiap episode session 1 terjadi pada detik 00:17 – 00:38.

2. Bentuk Penerapan Prinsip Penggunaan Alat Pemusat Perhatian

a. Daya tarik karakter

Upin dan Ipin memiliki karakterisasi atau penokohan yang unik. Dari segi visual, Ipin botak dan Upin botak dengan sedikit helau rambut di kepala. Ketika mereka menyapa di awal episode, mereka memperkenalkan diri ceria. Alis mereka terangkat ke atas. Mata mereka terbuka lebar. Mulut mereka terbuka dan tersenyum.

Dengan cara memperkenalkan diri dengan ceria, maka penonton akan menilai bahwa tontonan ini akan menyenangkan. Keceriaan Upin dan Ipin didukung dengan warna pakaian yang mereka kenakan. Upin mengenakan pakaian berwarna kuning dan Ipin mengenakan pakaian berwarna biru muda. Kedua warna cerah ini menambah kesan keceriaan Upin dan Ipin.

b. Daya tarik rasa takut

Daya tarik rasa takut terdapat dalam episode 1, yaitu pada menit 01:13 – 02:09. Upin dan Ipin merasa takut berpuasa karena takut mati dan merasa belum mampu karena masih anak-anak.

Rasa takut yang dihadapi karakter film dapat berimbas kepada penonton. Dengan adanya rasa takut yang dihadapi oleh karakter film, dapat menimbulkan empati penonton kepada karakter film tersebut.

Dengan adanya empati, penonton akan memusatkan perhatiannya kepada karakter film.

c. Daya tarik humor

Daya tarik humor dapat memusatkan perhatian penonton. Dengan adanya humor, penonton menjadi tidak jenuh dalam menonton serial upin dan Ipin. Terdapat dua humor yang digunakan dalam serial Upin dan Ipin *session 1*, yaitu :

Di dalam episode 1 menit 03:27 – 03:37, Kak Ros mengambil ayam goreng dan memegangnya diantara Upin dan Ipin yang masih tertidur diatas kursi makan ketika akan sahur. Kemudian, kepala Upin dan Ipin mengikuti arah ayam itu. Akhirnya, kepala botak mereka saling membentur.

Di dalam episode 3 menit 01:55 – 02:02, ketika akan berbuka, Upin yang bertugas mengisi piring Upin berusaha menggoda Upin dengan cara mengambilkan sedikit saja nasi di piring Upin.

d. Daya tarik kesalahan

Di dalam episode 2 menit 01:08-02:16, Upin dan Ipin yang sedang berpuasa berlarian di bawah terik matahari dengan Rajoo dan Mei-mei. Padahal kak Ros sudah mengingatkan supaya tidak bermain di terik matahari. Alhasil, Upin dan ipin menjadi penat dan kehausan.

Dengan adanya kesalahan yang dibuat oleh Upin dan Ipin, perhatian penonton menjadi terpusat. Kesalahan yang dibuat oleh Upin dan Ipin menimbulkan pertanyaan di benak penonton tentang bagaimana

puasa Upin dan Ipin selanjutnya. Mereka akan membatalkan puasa ataukah meneruskan berpuasa.

e. Anthropomorphic

Anthropomorphic adalah benda mati atau hewan yang menirukan manusia atau dapat berpikir seperti manusia. *Anthropomorphic* dapat memusatkan perhatian penonton karena penonton akan menganggapnya aneh, janggal, ataupun lucu.

Di dalam serial film Upin dan Ipin *session* 1, terdapat dua episode yang menggunakan daya tarik *anthropomorphic* untuk menarik perhatian penonton, yaitu di episode 3 detik 00:34 – 00:49, dan episode 5 menit 02:48 – 03:50.

Anthropomorphic dalam episode 3 berbentuk asap. Asap tersebut berasal dari masakan Opah dan Kak Ros di dapur. Asap tersebut menghampiri Upin dan Ipin yang tengah tertidur di ruang keluarga, hingga akhirnya Upin dan Ipin terbangun.

Anthropomorphic dalam episode 5 adalah seekor ayam. Ayam tersebut dapat berpikir layaknya manusia. Misalnya, ayam tersebut tahu kalau akan dikejar oleh Upin dan Ipin. Ayam tersebut juga menggoda Salleh yang tengah mengepel lantai.

3. Bentuk Penerapan Prinsip Partisipasi Aktif Penonton

Bentuk penerapan prinsip partisipasi aktif penonton terdapat dalam episode 1. Partisipasi aktif yang hendak dibangun adalah partisipasi secara fisik. Upin menyuruh penonton untuk duduk terlebih dahulu sebelum

mendengarkan cerita. Teknik yang digunakan adalah *direct address*, yaitu seolah-olah tokoh film berbicara langsung kepada penonton.

“Kawan-kawan, nak dengar cerita tak? Nah, duduk, duduk. Duduk!”

4. Bentuk Penerapan prinsip Umpan Balik

Di dalam *session 1*, terdapat empat adegan yang merepresentasikan prinsip umpan balik. Adegan-adegan tersebut terdapat dalam episode 1, 2, 3, 5, dan 6.

Bentuk penerapan prinsip umpan balik dalam episode 1 terjadi di menit 01:13 – 02:09. Umpan balik dalam adegan ini berupa umpan balik yang informatif.

Opah : *“Ha, korang berdua pun kena puasa”*
Upin : *“Hah? Puasa?”*
Ipin : *“O, boleh, boleh, boleh”*
Upin : *“Puasa tu apa Opah?”*
Opah : *“Puasa tu, kita tak boleh makan, tak boleh minum, dari pagi sampai petang. Paham?”*
Ipin : *“Hah? Tak boleh makan? Matilah”*
Upin : *“Kenapa kita kina puasa Opah?”*
Opah : *“Orang Islam wajib puasa. Supaya tahu rasanya orang yang kelaparan”*
Upin : *“Tapi kita kan kecik lagi”*

Bentuk penerapan prinsip umpan balik dalam episode 2 terjadi di menit 01:08-02:16. Umpan balik ini berupa peringatan. Upin dan Ipin merasa letih dan haus karena berlarian di bawah terik matahari. Rajoo bermaksud menraktir minum. Namun, Mei-mei memperingatkan bahwa tidak boleh minum saat puasa. Meskipun tidak ada orang yang tahu, namun Tuhan tahu.

Bentuk penerapan prinsip umpan balik dalam episode 3 terjadi pada menit 02:03-03:00. Ketika waktu berbuka, Upin dan Ipin tak sabar ingin makan. Namun, Opah menyuruh mereka untuk berdoa terlebih dahulu. Setelah berdoa, Opah menyuruh Upin dan Ipin untuk minum air putih dan makan buah kurma.

Bentuk penerapan prinsip umpan balik dalam episode 5 terjadi pada detik 00:29-01:14. Umpan balik ini berupa umpan balik motivasi. Opah memotivasi upin dan Ipin untuk puasa dengan ikhlas, bukan karena uang. Opah juga memotivasi Upin dan Ipin untuk berpuasa penuh agar mendapat pahala untuk masuk surga.

Bentuk penerapan prinsip umpan balik dalam episode 6 terjadi pada menit 02:15-02:50. Upin dan teman-temannya tengah makan bersama di hari raya. Sambil makan, mereka menggunjing para tetangga yang mereka anggap pelit karena biasanya hanya memberi sedikit *angpao*. Mendengar perbincangan cucu-cucunya, Opah menasehati supaya berhari raya bukan untuk duit, namun untuk bersalam, meminta maaf.

5. Bentuk Penerapan Prinsip Perulangan

Adegan dalam serial film Upin dan Ipin *session* 1 yang termasuk bentuk penerapan prinsip perulangan terdapat dalam episode 2, 3, dan 5.

Bentuk penerapan prinsip perulangan dalam episode 2 terdapat dalam detik 00:28 – 01:00. Upin dan Ipin mencari makanan di dapur. Mereka tidak menemukan makanan sedikitpun. Ketika Kak Ros muncul,

mereka menanyakan dimana makanan. Kak Ros memberitahukan bahwa puasa tidak boleh makan. Upin dan Ipin harus menunggu hingga waktu berbuka.

Bentuk penerapan prinsip perulangan dalam episode 3 terdapat dalam menit 01:01– 01:15. Upin dan Ipin menuju Opah di dapur. Mereka bertanya apakah sudah boleh makan. Opah memberitahu mereka bahwa mereka mesti tunggu mahgrib.

Bentuk penerapan prinsip perulangan dalam episode 5 terdapat dalam menit 01:46– 02:26. Upin dan Ipin bertemu dengan Fizi dan Ehsan di jalan. Upin mengatakan bahwa puasa setengah hari tidak mendapatkan pahala untuk masuk surga.

Bentuk perulangan dalam episode 2 dan 3 adalah perulangan informasi bahwa puasa berarti menahan lapar dan haus sampai waktu berbuka. Sedangkan perulangan dalam episode 5 merupakan perulangan dari nasehat Opah kepada Upin dan Ipin yang terdapat dalam episode 5 detik 00:29-01:14.

B. Analisis Data

Serial film Upin dan Ipin *Session 1* menerapkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran. Prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran yang diterapkan dalam serial film Upin dan Ipin *session 1* meliputi prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip partisipasi aktif penonton, prinsip umpan balik, dan prinsip perulangan.

Bentuk penerapan prinsip kesiapan dan motivasi meliputi pengenalan karakter utama (Upin dan Ipin) di setiap awal episode dengan pembawaan yang ceria, menampilkan judul di setiap awal episode berupa tulisan judul dengan diiringi suara Upin membaca judul, pengondisian penonton berupa adegan Upin menyuruh penonton untuk duduk sebelum mengikuti cerita, memberikan pengantar cerita sebelum cerita pengalaman puasa dimulai, dan mengenalkan *character objective* atau misi karakter utama.

Prinsip penggunaan alat pemusat perhatian dalam serial film Upin dan Ipin meliputi daya tarik karakter berupa karakter yang atraktif, daya tarik rasa takut berupa adegan yang menampilkan rasa takut dirasakan karakter utama akan misi yang akan dipikulnya (ikut berpuasa), daya tarik humor, daya tarik kesalahan berupa kesalahan yang dibuat oleh Upin dan Ipin yang berpotensi menggagalkan puasanya, dan *anthropomorphic* berupa karakter asap yang seolah-olah hidup dan ayam yang bertingkah selayaknya manusia.

Bentuk penerapan partisipasi aktif penonton yang dibangun oleh serial Upin dan Ipin session 1 berupa *direct address*. *Direct address* adalah teknik adegan dimana karakter dalam cerita seolah-olah berbicara langsung kepada penonton. Lewat teknik *direct address*, Upin menginstruksikan penonton untuk duduk sebelum menonton.

Bentuk penerapan prinsip umpan balik dalam serial Upin dan Ipin session 1 berupa umpan balik yang informatif, umpan balik peringatan, dan umpan balik motivasi. Umpan balik informatif berupa jawaban-jawaban Opah atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh Upin dan Ipin mengenai puasa

Ramadhan. Umpan balik peringatan berupa peringatan Mei-mei kepada Upin dan Ipin agar tidak makan dan minum saat puasa meskipun tidak ada orang yang tahu. Umpan balik motivasi berupa dorongan Opah kepada Upin dan Ipin agar mereka berpuasa secara ikhlas bukan karena uang dan agar Upin dan Ipin berpuasa penuh sehari agar mendapatkan pahala.

Penerapan prinsip perulangan dalam serial film Upin dan Ipin *session 1* terdapat berupa perulangan informasi mengenai waktu berbuka dan mengenai hukum berpuasa setengah hari. Diceritakan, Upin dan Ipin dua kali lupa bahwa berpuasa berarti menahan tidak makan dan minum sejak sahur hingga waktu berbuka. Mereka mencari makanan di dapur ketika hari pertama berpuasa. Mereka juga hendak makan ketika sajian berbuka baru disiapkan, padahal belum waktunya berbuka. Di dalam episode 5 diceritakan, Upin memberikan informasi kepada Fizi bahwa berpuasa setengah hari tidak mendapatkan pahala sebagaimana dikatakan oleh Opah.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa serial Upin dan Ipin *session 1* menerapkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran. Prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran yang diterapkan dalam serial Upin dan Ipin *session 1* adalah prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, dan prinsip partisipasi aktif anak / penonton, prinsip perulangan dan prinsip umpan balik.

Menurut prinsip kesiapan dan motivasi, jika anak memiliki kesiapan dan dorongan untuk belajar sebelum memulai belajar, maka hasil belajarnya

nantinya akan optimal (Asri Budiningsih, 2003: 119). Sehingga pengondisian anak dengan materi yang akan dipelajari menjadi hal yang penting.

Berdasarkan hasil penelitian, didapati bahwa serial film Upin dan Ipin *session* 1 menerapkan bentuk kesiapan dan motivasi. Bentuk penerapan prinsip kesiapan dan motivasi di dalam *session* 1 terdapat di setiap awal episode. Bentuk penerapan prinsip kesiapan dan motivasi dalam *session* 1 meliputi pengenalan karakter utama di awal setiap episode, menampilkan judul di awal episode, mengondisikan penonton, memberikan pengantar cerita, dan menetapkan *character objective*.

Pengenalan karakter utama di awal episode, judul, dan pengantar cerita merupakan bentuk kesiapan secara mental bagi penonton. Kesiapan mental yang dibangun oleh bentuk-bentuk ini adalah kesiapan penonton untuk menonton cerita dalam setiap episode. Sedangkan pengondisian penonton merupakan bentuk kesiapan yang membangun kesiapan penonton secara fisik.

Bentuk kesiapan fisik berguna untuk mengontrol perilaku anak-anak yang cenderung selalu aktif bergerak. Kesiapan fisik ini diperlukan karena serial Upin dan Ipin bermaksud menyampaikan pesan pembelajaran. Pesan pembelajaran puasa Ramadhan butuh konsentrasi dalam penyerapannya agar proses pembelajaran menjadi optimal.

Kesiapan mental yang berupa prasyarat belajar terdapat dalam adegan *character objective*. Prasyarat belajar merupakan kemampuan atau pengetahuan yang harus dimiliki penonton serial Upin dan Ipin untuk memahami puasa Ramadhan dengan lebih rinci. Menurut Ausubel dalam Asri

Budiningsih (2012: 44), pengetahuan diorganisasi secara hirarkis dalam ingatan seseorang. Pengetahuan yang lebih umum, inklusif, dan abstrak membawahipengetahuan yang lebih spesifik dan konkret.

Penerapan prinsip penggunaan alat pemusat perhatian dalam *session 1* berupa daya tarik karakter, humor, daya tarik rasa takut, daya tarik kesalahan, dan *anthropomorphic*. Daya tarik karakter merupakan daya tarik yang berpengaruh besar terhadap perhatian penonton. Karakter yang empatik dapat membuat penonton rela menonton film dari awal sampai akhir. Dengan adanya daya tarik karakter, daya tarik yang lain akan terbangun dengan luwes.

Serial upin dan ipin menerapkan prinsip pemusat perhatian berupa daya tarik pesan. Sehingga, dapat dikatakan bahwa proses belajar puasa melalui *session 1* dapat berjalan dengan baik. Hal ini dikarenakan perhatian penonton akan terpusat kepada cerita dalam *session 1*.

Penerapan prinsip partisipasi aktif penonton berupa *direct address*. *Direct address* merupakan bentuk komunikasi antara karakter film dengan penonton. Sehingga memungkinkan adanya keterlibatan penonton secara fisik dengan tokoh film.

Bentuk *direct address* ini juga diaplikasikan oleh beberapa serial film anak. Serial film tersebut misalnya *Teletubbies*, *Dora de Explorer*, *Diego*, dan *Jalan Sesama*.

Dengan *direct address*, karakter dalam film anak dapat memberikan instruksi kepada anak. Anak sebagai penonton dapat diajak untuk ikut membantu sang karakter utama seperti dalam serial *Dora de Explorer* dan

Diego. Namun, peneliti menilai skenario *direct address* dalam serial Upin dan Ipin kurang maksimal. Upin dan Ipin sebenarnya dapat memberikan instruksi yang bervariasi, yaitu berupa instruksi fisik dan emosional.

Bentuk penerapan umpan balik dalam *session 1* berupa umpan balik informatif, peringatan, dan motivasi. Umpan balik informatif berupa jawaban atas pertanyaan yang dilontarkan oleh Upin dan Ipin kepada Opah. Umpan balik peringatan dilakukan oleh Mei-mei kepada Upin dan Ipin. Sedangkan umpan balik motivasi dilakukan oleh Opah kepada Upin dan Ipin. Dengan adanya umpan balik yang dilakukan kepada Upin dan Ipin, proses belajar puasa Upin dan Ipin berjalan lancar. Dengan adanya umpan balik tersebut, pemahaman penonton mengenai puasa juga akan meningkat.

Prinsip perulangan yang terdapat dalam *session 1* hanya berjumlah tiga, yaitu di episode 2,3, dan 5. Informasi yang diulang dalam episode 2 dan 3 merupakan informasi yang sama, yaitu berpuasa berarti menahan makan dan minum hingga waktu berbuka puasa. Sedangkan di dalam episode 5, informasi yang diulang adalah bahwa puasa setengah hari tidak mendapat pahala untuk masuk surga. Sehingga Nampak bahwa *session 1* kurang mengoptimalkan bentuk perulangan, karena hanya dua informasi yang diulang. Padahal, menurut Asri Budiningsih (2003: 127), pesan pembelajaran harus disampaikan berulang-ulang agar proses dan hasil belajar lebih baik.

D. Keterbatasan Penelitian

1. Instrumen penelitian dalam penelitian ini tidak melalui uji validitas. Bentuk instrument merupakan hasil diskusi antara peneliti dengan pembimbing.

2. Penelitian ini tidak melalui uji reliabilitas. Hasil pengkodean atau pengisian instrument dilakukan oleh peneliti sendiri.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa serial animasi Upin dan Ipin *Session 1* menerapkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran, yang meliputi prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip partisipasi aktif penonton, prinsip umpan balik, dan prinsip perulangan. Bentuk penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam serial film Upin dan Ipin session 1 adalah sebagai berikut:

1. Bentuk penerapan prinsip kesiapan dan motivasi meliputi pengenalan karakter utama di setiap awal episode, menampilkan judul episode, pengondisian penonton, memberikan pengantar cerita, dan mengenalkan *character objective* atau misi karakter utama.
2. Prinsip penggunaan alat pemusat perhatian dalam serial film Upin dan Ipin meliputi daya tarik karakter berupa karakter yang atraktif, daya tarik rasa takut berupa adegan yang menampilkan rasa takut karakter utama akan misi yang akan dipikulnya, daya tarik humor, daya tarik kesalahan berupa kesalahan yang dibuat oleh Upin dan Ipin yang berpotensi menggagalkan tujuannya, dan *anthropomorphic* berupa karakter asap dan ayam yang bertingkah selayaknya manusia sehingga kelihatan ganjil atau aneh.

3. Bentuk penerapan partisipasi aktif penonton yang dibangun oleh serial Upin dan Ipin session 1 berupa *direct address*. Lewat teknik *direct address*, Upin menginstruksikan penonton untuk duduk sebelum menonton.
4. Bentuk penerapan prinsip umpan balik dalam serial Upin dan Ipin *session 1* berupa umpan balik yang informatif, umpan balik peringatan, dan umpan balik motivasi. Umpan balik informatif berupa jawaban-jawaban Opah atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh Upin dan Ipin mengenai puasa Ramadhan. Umpan balik peringatan berupa peringatan Mei-mei kepada Upin dan Ipin agar tidak makan dan minum saat puasa meskipun tidak ada orang yang tahu. Umpan balik motivasi berupa dorongan Opah kepada Upin dan Ipin agar mereka berpuasa secara ikhlas.
5. Penerapan prinsip perulangan dalam serial film Upin dan Ipin *session 1* terdapat berupa perulangan informasi mengenai waktu berbuka dan mengenai hukum berpuasa setengah hari.

B. Saran

1. Saran untuk pengembang film pembelajaran

Bagi pengembang film pembelajaran untuk anak-anak, disarankan untuk membuat karakterisasi yang memiliki kelemahan dan kelebihan selayaknya manusia biasa. Dengan adanya kelemahan yang dimiliki karakter, penonton akan menaruh empati dan tidak bosan dalam mengikuti cerita.

2. Saran untuk penelitian selanjutnya

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk meneliti penerapan prinsip desain pesan pembelajaran dalam serial film pembelajaran yang lain agar dapat diketahui bentuk penerapan prinsip desain pesan pembelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk.(2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada.
- Asri Budiningsih, C. (2003). *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Darmiyati Zuchdi. (1993). *Panduan Penelitian Analisis Konten*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.
- Dede Lilis Ch. Subandy. (2007). “Representasi Simbolik Film Kartun “Dora the Explorer”: Ethnographic Content Analysis”. *Mediator* (Vol.8 No.2). Hlm.378.
- Dye, Kathy L. (1997). *Message Design: A Key to Effective Instructional materials*. Diambil dari <http://kathydye.com/IDEAS/MessageDesign2.pdf>, pada tanggal 18 Agustus 2015, pukul 16.00 WIB.
- Eriyanto. (2011). *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Fleming, Malcolm L. & Levie, W. Howard (1993). *Instructional Message Design: Principles from the Behavioral and Cognitive Sciences*. New Jersey: Educational Technology Publications.
- <http://ftp.thescriptlab.com/screenwriting/script-tips/434-sequence-one-get-it-right-or-bust>, diakses pada tanggal 20 Agustus 2015, pukul 02.00 WIB.
- <http://ftp.thescriptlab.com/screenwriting/structure/the-sequence/45-the-eight-sequences>, diakses pada tanggal 20 Agustus 2015, pukul 02.30 WIB.
- https://id.wikipedia.org/wiki/Upin_%26_Ipin, diakses pada tanggal 18 Agustus 2015, pukul 10.00 WIB.
- <http://news.detik.com/read/2013/04/25/154218/2230463/10/kpi-naruto-dan-sponge-bob-mengandung-kekerasan>, diakses pada tanggal 10 Maret 2014, pukul 15.00 WIB.
- <http://tatasuaraindonesia.blogspot.com/2012/09/unsur-suara-dalam-film.html>, diakses pada tanggal 11 Mei 2014, pukul 08.00 WIB.
- <http://upindanipin.com.my/v7/character.php#>, diakses pada 8 Agustus 2015, pukul 09.00 WIB.

www.upindanipin.com.my/v7/info.php, diakses pada 10 maret 2014, pukul 11.00 WIB.

<http://upindanipin.com.my/v7/info.php?type=awards>, diakses pada 10 Maret 2014, pukul 21.00 WIB.

Ibnu Fatir. (2010). *Pengaruh Film Kartun Upin & Ipin Terhadap Pemahaman & Perilaku Keagamaan Anak Usia 6-9 Tahun di TPA Ash-Shofa Kecamatan Tegalsari, Surabaya*. IAIN Sunan Ampel.

Idi Subandy Ibrahim. (2011). *Kritik Budaya Komunikasi: Budaya, Media, dan Gaya Hidup dalam Proses Demokratisasi di Indonesia*. Yogyakarta: Jalasutra.

M. Suyanto. (2005). *Strategi Perancangan Iklan Televisi Perusahaan Top Dunia*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Niat Murniati. (2010). *Pengaruh Minat Menonton Film Kartun Upin & Ipin Episode Tema Ramadhan Terhadap Pemahaman PAI pada Aspek Ibadah di Bulan Ramadhan Siswa SDN Kemiri 06 Subah Kabupaten Batang*. IAIN Walisongo.

Riyanto Rasyid. (2013). *Kekerasan di Layar Kaca: Bisnis Siaran, Peran KPI, dan Hukum*. Jakarta: Gramedia.

Seels, Barbara B. & Richey, Rita C. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya* (Alih bahasa: Dewi Salma Prawiradilaga). Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.

Undang-undang Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman. Diambil dari https://www.kejaksaan.go.id/ph_hukum_detil.php?id_uu=374&id=&id_prod=1&jud=, pada tanggal 12 Maret 2014, pukul 15.00 WIB.

Instrumen Penelitian

Episode 1 : Esok Puasa

No.	Prinsip Desain Pesan pembelajaran	Definisi Operasional	Ada / tidak ada	Waktu	Adegan	Bentuk
1.	Kesiapan dan Motivasi	Episode menampilkan adegan yang mempersiapkan penonton untuk menonton. Misalnya, memberitahukan judul atau memberitahu tema cerita. Episode menampilkan adegan yang membuat penonton tertarik atau termotivasi untuk menonton. Misalnya, adegan pertama (<i>first impression</i>)	Ada	00:02 – 00:12	Upin dan Ipin memperkenalkan diri. Upin : “ <i>Hai. Saya Upin, dan ini adik saya, Ipin</i> ” Ipin : “ <i>Hai</i> ” Upin : “ <i>Ini kisah kami berdua</i> ”	Perkenalan karakter utama dengan antusias
				00:13 – 00:16	“Episode satu. Esok puasa	Menampilkan judul secara visual dan audio
				00:17 – 00:38	Upin dan Ipin duduk di teras. Mereka akan bercerita. Upin : “ <i>Kawan-kawan, nak dengar cerita tak? Nah, duduk, duduk. Duduk!</i> ”	Mengondisikan penonton secara fisik

		menampilkan kejadian yang ganjil, kejadian yang problematik, kejadian yang berhubungan dengan pengetahuan anak, menampilkan instruktur atau tokoh yang antusias, tokoh yang aneh/lucu.		01:13 – 02:09	<p>Ketika tengah makan malam, Opah menyuruh Upin dan Ipin untuk ikut berpuasa esok pagi.</p> <p>Kak Ros : <i>“Opah, esok dah mulai puasa”</i></p> <p>Opah : <i>“Nah, kalian berdua (Upin dan Ipin) pun kena puasa”</i></p> <p>Upin : <i>“Ha? Puasa? Puasa itu apa, Opah?”</i></p> <p>Opah : <i>“Puasa tu, kita tak boleh makan, tak boleh minum, dari pagi sampai petang. Paham?”</i></p> <p>Ipin : <i>“Ha? Tak boleh makan? Matilah”</i></p> <p>Upin : <i>“Kenapa kita kena puasa, Opah?”</i></p> <p>Opah : <i>“Orang Islam wajib puasa, supaya kita tahu rasanya orang yang kelaparan”</i></p> <p>Upin : <i>“Tapi Opah, kita kan kecik lagi”</i></p> <p>Opah : <i>“yelah, kecik-keciklah kena belajar puasa”.</i></p>	Mengenalkan <i>character objective</i> atau misi yang akan diemban oleh karakter utama
2.	Penggunaan alat pemusat perhatian	Episode menampilkan adegan yang	Ada	00:02 – 00:12	<p>Upin dan Ipin memperkenalkan diri dengan antusias dan ceria</p>	Daya tarik karakter

		<p>memusatkan perhatian penonton atau memiliki daya tarik pesan. Misalnya, adegan dibawakan oleh penokohan yang simpatik, antusias, atau terkenal, episode dibawakan dengan humor, rasa takut, rasa bersalah, daya tarik seks, adegan yang emosional, daya tarik musik, atau daya tarik efek visual.</p>		<p>01:13 – 02:09</p>	<p>Ketika tengah makan malam, Opah menyuruh Upin dan Ipin untuk ikut berpuasa esok pagi. Karena berpuasa berarti tidak makan dan tidak minum, mereka menjadi takut mati dan merasa belum mampu berpuasa.</p> <p>Kak Ros : <i>“Opah, esok dah mulai puasa”</i></p> <p>Opah : <i>“Nah, kalian berdua (Upin dan Ipin) pun kena puasa”</i></p> <p>Upin : <i>“Ha? Puasa? Puasa itu apa, Opah?”</i></p> <p>Opah : <i>“Puasa tu, kita tak boleh makan, tak boleh minum, dari pagi sampai petang. Paham?”</i></p> <p>Ipin : <i>“Ha? Tak boleh makan? Matilah”</i></p> <p>Upin : <i>“Kenapa kita kena puasa, Opah?”</i></p> <p>Opah : <i>“Orang Islam wajib puasa, supaya kita tahu rasanya orang yang kelaparan”</i></p> <p>Upin : <i>“Tapi Opah, kita kan kecik lagi”</i></p> <p>Opah : <i>“yelah, kecik-keciklah kena belajar puasa”.</i></p>	<p>Daya tarik rasa takut.</p>
--	--	--	--	----------------------	--	-------------------------------

				03:27 – 03:37	Kak Ros mengambil ayam goreng dan memegangnya diantara Upin dan Ipin yang masih tertidur diatas kursi makan ketika akan sahur. Kemudian kepala Upin dan Ipin mengikuti arah ayam itu. Akhirnya kepala botak mereka saling membentur.	Daya tarik humor.
3.	Partisipasi aktif penonton	Episode menampilkan adegan yang menuntut atau membuat penonton berpartisipasi, baik partisipasi fisik maupun mental. Misalnya, Tokoh menyuruh penonton untuk melompat, duduk, berteriak, memikirkan sesuatu, menganalisis, atau mencari jawaban.	Ada	00:17 – 00:38	Upin dan Ipin duduk di teras. Mereka akan bercerita. Namun, sebelum cerita dimulai, Upin menyuruh penonton untuk duduk terlebih dahulu. Upin : “Kawan-kawan, nak dengar cerita tak? Nah, duduk, duduk. Duduk!”	<i>Direct address.</i> Partisipasi fisik
4.	Umpan balik	Episode menampilkan adegan tokoh memberikan umpan balik kepada tokoh lain perihal puasa Ramadhan. Misalnya, seorang tokoh memberikan peringatan kepada tokoh lain dalam hal puasa, seorang tokoh memberikan informasi atau jawaban terhadap pertanyaan tokoh lain perihal puasa, seorang	Ada	01:13 – 02:09	Ketika tengah makan malam, Opah menyuruh Upin dan Ipin untuk ikut berpuasa esok pagi. Karena berpuasa berarti tidak makan dan tidak minum, mereka menjadi takut mati dan merasa belum mampu berpuasa. Kak Ros : “Opah, esok dah mulai puasa” Opah : “Nah, kalian berdua (Upin dan Ipin) pun kena puasa” Upin : “Ha? Puasa? Puasa itu apa,	Memberikan umpan balik informasional.

		tokoh memberikan motivasi kepada tokoh lain dalam hal puasa, seorang tokoh memberikan saran kepada tokoh lain.			<p><i>Opah?"</i></p> <p>Opah :</p> <p><i>"Puasa tu, kita tak boleh makan, tak boleh minum, dari pagi sampai petang. Pahami?"</i></p> <p>Ipin :</p> <p><i>"Ha? Tak boleh makan? Matilah"</i></p> <p>Upin :</p> <p><i>"Kenapa kita kena puasa, Opah?"</i></p> <p>Opah :</p> <p><i>"Orang Islam wajib puasa, supaya kita tahu rasanya orang yang kelaparan"</i></p> <p>Upin :</p> <p><i>"Tapi Opah, kita kan kecik lagi"</i></p> <p>Opah :</p> <p><i>"yelah, kecik-keciklah kena belajar puasa".</i></p>	
5.	Perulangan	Episode menampilkan adegan yang memuat perulangan informasi atau merangkum informasi.	Tidak ada	-	-	-

Instrumen Penelitian

Episode 2 : Dugaan

No.	Prinsip Desain Pesan pembelajaran	Definisi Operasional	Ada / tidak ada	Waktu	Adegan	Bentuk
1.	Kesiapan dan Motivasi	Episode menampilkan adegan yang mempersiapkan penonton untuk menonton. Misalnya, memberitahukan judul atau memberitahu tema cerita. Episode menampilkan adegan yang membuat penonton tertarik atau termotivasi untuk menonton. Misalnya, adegan pertama (<i>first impression</i>) menampilkan kejadian	Ada	00:02 – 00:12	Upin dan Ipin memperkenalkan diri. Upin : “ <i>Hai. Saya Upin, dan ini adik saya, Ipin</i> ” Ipin : “ <i>Hai</i> ” Upin : “ <i>Ini kisah kami berdua</i> ”	Perkenalan karakter utama dengan antusias
				00:13 – 00:16	“Episode dua. Dugaan	Menampilkan judul secara visual dan audio
				00:17 – 00:38	Upin dan Ipin duduk di teras. Mereka akan bercerita. Upin : “ <i>Kawan-kawan, nak dengar lagi tak? Nah, cerita ni pasal hari pertama kitorang puasa</i> ”	Memberikan pengantar cerita

		yang ganjil, kejadian yang problematik, kejadian yang berhubungan dengan pengetahuan anak, menampilkan instruktur atau tokoh yang antusias, tokoh yang aneh/luc				
2.	Penggunaan alat pemusat perhatian	Episode menampilkan adegan yang memusatkan perhatian penonton atau memiliki daya tarik pesan. Misalnya, adegan	Ada	00:02 – 00:12	Upin dan Ipin memperkenalkan diri dengan antusias dan ceria	Daya tarik karakter

		dibawakan oleh penokohan yang simpatik, antusias, atau terkenal, episode dibawakan dengan humor, rasa takut, rasa bersalah, daya tarik seks, adegan yang emosional, daya tarik musik, atau daya tarik efek visual.		01:08-02:16	Ketika matahari sedang terik, Upin dan Ipin berlarian dengan Rajoo dan Mei-mei.	Daya tarik kesalahan.
3.	Partisipasi aktif penonton	Episode menampilkan adegan yang menuntut atau membuat penonton berpartisipasi, baik partisipasi fisik maupun mental. Misalnya, Tokoh menyuruh penonton untuk melompat, duduk, berteriak, memikirkan sesuatu, menganalisis, atau mencari jawaban.	Tidak ada	-	-	-
4.	Umpan balik	Episode menampilkan adegan tokoh memberikan umpan balik kepada tokoh lain perihal puasa Ramadhan. Misalnya, seorang tokoh memberikan peringatan kepada tokoh lain dalam hal puasa, seorang tokoh	Ada	01:08-02:16	Upin dan Ipin merasa letih dan haus karena berlarian di bawah terik matahari. Rajoo bermaksud menraktir minum. Namun Mei-mei memperingatkan bahwa tidak boleh minum saat puasa.	Memberikan umpan balik peringatan.

		memberikan informasi atau jawaban terhadap pertanyaan tokoh lain perihal puasa, seorang tokoh memberikan motivasi kepada tokoh lain dalam hal puasa, seorang tokoh memberikan saran kepada tokoh lain.				
5.	Perulangan	Episode menampilkan adegan yang memuat perulangan informasi atau merangkum informasi.	Ada	00:28 – 01:00	Upin dan Ipin mencari makanan di dapur. Mereka tidak menemukan makanan sedikitpun. Ketika Kak Ros muncul, mereka menanyakan dimana makanan. Kak Ros memberitahukan bahwa puasa tidak boleh makan. Upin dan Ipin harus menunggu hingga waktu berbuka.	Mengulang informasi bahwa puasa berarti menahan makan dan minum sampai waktu berbuka

Instrumen Penelitian

Episode 3 : Nikmat

No.	Prinsip Desain Pesan pembelajaran	Definisi Operasional	Ada / tidak ada	Waktu	Adegan	Bentuk
1.	Kesiapan dan Motivasi	Episode menampilkan adegan yang mempersiapkan penonton untuk menonton. Misalnya, memberitahukan judul atau memberitahu tema cerita. Episode menampilkan adegan yang membuat	Ada	00:02 – 00:12	Upin dan Ipin memperkenalkan diri. Upin : “ <i>Hai. Saya Upin, dan ini adik saya, Ipin</i> ” Ipin : “ <i>Hai</i> ” Upin : “ <i>Ini kisah kami berdua</i> ”	Perkenalan karakter utama dengan antusias
				00:13 – 00:16	“Episode tiga. Nikmat	Menampilkan judul secara visual dan audio

		penonton tertarik atau termotivasi untuk menonton. Misalnya, adegan pertama (<i>first impression</i>) menampilkan kejadian yang ganjil, kejadian yang problematik, kejadian yang berhubungan dengan pengetahuan anak, menampilkan instruktur atau tokoh yang antusias, tokoh yang aneh/lucu		00:17 – 00:31	Upin dan Ipin duduk di teras. Mereka akan bercerita. Upin : “ <i>nak tahu apa jadi seterusnya?</i> ” Ipin : “ <i>Nak, nak, nak</i> ”	Mengondisikan penonton
2.	Penggunaan alat pemusat perhatian	Episode menampilkan adegan yang memusatkan perhatian penonton atau memiliki daya tarik pesan. Misalnya, adegan dibawakan oleh penokohan yang simpatik, antusias, atau terkenal, episode dibawakan dengan humor, rasa takut, rasa bersalah, daya tarik	Ada	00:02 – 00:12	Upin dan Ipin memperkenalkan diri dengan antusias dan ceria	Daya tarik karakter
				00:34 – 00:49	Upin dan Ipin yang tengah tertidur akhirnya terbangun oleh aroma masakan yang menghampiri hidung mereka.	<i>Anthropomorphic</i>

		seks, adegan yang emosional, daya tarik musik, atau daya tarik efek visual.		01:55 – 02:02	Ketika akan berbuka, Upin yang bertugas mengisi piring Upin berusaha menggoda Upin dengan cara mengambilkan sedikit saja nasi di piring Upin.	Daya tarik humor
3.	Partisipasi aktif penonton	Episode menampilkan adegan yang menuntut atau membuat penonton berpartisipasi, baik partisipasi fisik maupun mental. Misalnya, Tokoh menyuruh penonton untuk melompat, duduk, berteriak, memikirkan sesuatu, menganalisis, atau mencari jawaban.	Tidak ada	-	-	-
4.	Umpan balik	Episode menampilkan adegan tokoh memberikan umpan balik kepada tokoh lain perihal puasa Ramadhan. Misalnya, seorang tokoh memberikan peringatan kepada tokoh lain dalam hal puasa, seorang tokoh memberikan informasi atau jawaban terhadap pertanyaan tokoh lain perihal puasa, seorang tokoh memberikan	Ada	02:03-03:00	Ketika waktu berbuka, Upin dan Ipin tak sabar ingin makan. Namun, Opah menyuruh mereka untuk berdoa terlebih dahulu. Setelah berdoa, Opah menyuruh Upin dan Ipin untuk minum air putih dan makan buah kurma.	Memberikan umpan balik perbaikan strategi.

		motivasi kepada tokoh lain dalam hal puasa, seorang tokoh memberikan saran kepada tokoh lain.				
5.	Perulangan	Episode menampilkan adegan yang memuat perulangan informasi atau merangkum informasi.	Ada	01:01– 01:15	Upin dan Ipin menuju Opah di dapur. Mereka bertanya apakah sudah boleh makan. Opah memberitahu mereka bahwa mereka mesti tunggu mahgrib.	Mengulang informasi bahwa puasa berarti menahan makan dan minum sampai waktu berbuka

Instrumen Penelitian

Episode 4 : Terawih

No.	Prinsip Desain Pesan pembelajaran	Definisi Operasional	Ada / tidak ada	Waktu	Adegan	Bentuk
1.	Kesiapan dan Motivasi	Episode menampilkan adegan yang mempersiapkan penonton untuk menonton. Misalnya, memberitahukan judul atau memberitahu tema cerita. Episode menampilkan adegan yang membuat penonton tertarik atau termotivasi untuk menonton. Misalnya, adegan pertama (<i>first impression</i>) menampilkan kejadian yang ganjil, kejadian yang problematik, kejadian yang berhubungan dengan pengetahuan anak, menampilkan instruktur atau tokoh yang antusias, tokoh yang aneh/lucu.	Ada	00:02 – 00:12	Upin dan Ipin memperkenalkan diri. Upin : “ <i>Hai. Saya Upin, dan ini adik saya, Ipin</i> ” Ipin : “ <i>Hai</i> ” Upin : “ <i>Ini kisah kami berdua</i> ”	Perkenalan karakter utama dengan antusias
				00:13 – 00:16	“Episode empat. Terawih	Menampilkan judul secara visual dan audio
				00:17 – 00:38	Upin dan Ipin duduk di teras. Mereka akan bercerita. Upin : “ <i>Lepas berbuka hari pertama tu, kita tertidur</i> ” Ipin : “ <i>Tak pergi surau pula tu. Is is is</i> ” Upin : “ <i>Tapi, hari ke-dua</i> ” Ipin : “ <i>Kitorang tertidur juga</i> ” Upin : “ <i>Esoknya kita pergi kan Ipin, kan?</i> ” Ipin : “ <i>Betul betul betul</i> ”	Pengantar cerita

				00:55 – 01:12	<p>Ipin bertanya kepada Opah mengenai pengertian tarawih.</p> <p>Ipin : <i>“Opah, sembayang tawarih ni apa?”</i></p> <p>Opah : <i>“Is, tarawih. Sembayang tarawih ni ade di bulan puasa saja. Siapa rajin buat, bakal masuk surge dia”</i></p> <p>Ipin : <i>“O, macam tu”</i></p>	Memberikan kesiapan mental atau pengetahuan awal berupa pengertian tarawih.
2.	Penggunaan alat pemusat perhatian	Episode menampilkan adegan yang memusatkan perhatian penonton atau memiliki daya tarik pesan. Misalnya, adegan dibawakan oleh penokohan yang simpatik, antusias, atau terkenal, episode dibawakan dengan humor, rasa takut, rasa bersalah, daya tarik seks, adegan yang emosional, daya tarik musik, atau daya tarik efek visual.	Ada	00:02 – 00:12	Upin dan Ipin memperkenalkan diri dengan antusias dan ceria	Daya tarik karakter

3.	Partisipasi aktif penonton	Episode menampilkan adegan yang menuntut atau membuat penonton berpartisipasi, baik partisipasi fisik maupun mental. Misalnya, Tokoh menyuruh penonton untuk melompat, duduk, berteriak, memikirkan sesuatu, menganalisis, atau mencari jawaban.	Ada	01:56 – 02:22	<p>Upin dan Ipin bertemu dengan Ehsan dan Fizi di surau.</p> <p>Upin : <i>“Wah, banyaknya duit. Kayalah kau”</i></p> <p>Ehsan : <i>“Tu lah,aku satu hari puasa dapat singgit”</i></p> <p>Upin : <i>“Eh, masa kita tak dapat pun kan Ipin?”</i></p> <p>Ipin : <i>“Ha’ah lah, dah lah kita puasa penuh”</i></p> <p>Fizi : <i>“Korang puasa penuh? Aku puasa setengah hari aja”</i></p> <p>Ipin : <i>“Bolehkah macam itu?”</i></p>	Mengajak penonton untuk berpikir
4.	Umpan balik	Episode menampilkan adegan tokoh memberikan umpan balik kepada tokoh lain perihal puasa Ramadhan. Misalnya, seorang tokoh memberikan peringatan kepada tokoh lain dalam hal puasa, seorang tokoh memberikan informasi atau jawaban terhadap pertanyaan tokoh lain perihal puasa, seorang tokoh memberikan	Tidak ada	-	-	-.

		motivasi kepada tokoh lain dalam hal puasa, seorang tokoh memberikan saran kepada tokoh lain.				
5.	Perulangan	Episode menampilkan adegan yang memuat perulangan informasi atau merangkum informasi.	Tidak ada	-	-	-

Instrument Penelitian

Episode 5 : Esok Raya

No.	Prinsip Desain Pesan pembelajaran	Definisi Operasional	Ada / tidak ada	Waktu	Adegan	Bentuk
1.	Kesiapan dan Motivasi	Episode menampilkan adegan yang mempersiapkan penonton untuk menonton. Misalnya, memberitahukan judul atau memberitahu tema cerita. Episode menampilkan adegan yang membuat	Ada	00:02 – 00:12	Upin dan Ipin memperkenalkan diri. Upin : “ <i>Hai. Saya Upin, dan ini adik saya, Ipin</i> ” Ipin : “ <i>Hai</i> ” Upin : “ <i>Ini kisah kami berdua</i> ”	Perkenalan karakter utama dengan antusias
				00:13 – 00:16	“Episode lima. Esok raya	Menampilkan judul secara visual dan audio

		penonton tertarik atau termotivasi untuk menonton. Misalnya, adegan pertama (<i>first impression</i>) menampilkan kejadian yang ganjil, kejadian yang problematik, kejadian yang berhubungan dengan pengetahuan anak, menampilkan instruktur atau tokoh yang antusias, tokoh yang aneh/lucu		00:17 – 00:31	Upin dan Ipn duduk di teras. Mereka akan bercerita. Upin : “Mula-mula, memanglah susah. Tapi tiba-tiba aja dah nak raya” Ipin : “Ha, kejap ya puasa”	Pengantar cerita
2.	Penggunaan alat pemusat perhatian	Episode menampilkan adegan yang memusatkan perhatian penonton atau memiliki daya tarik pesan. Misalnya, adegan	Ada	00:02 – 00:12	Upin dan Ipin memperkenalkan diri dengan antusias dan ceria	Daya tarik karakter

		dibawakan oleh penokohan yang simpatik, antusias, atau terkenal, episode dibawakan dengan humor, rasa takut, rasa bersalah, daya tarik seks, adegan yang emosional, daya tarik musik, atau daya tarik efek visual.		02:48 – 03:50	Upin dan teman-temannya mengejar ayam. Ayam tersebut bertingkah laku layaknya manusia.	<i>Anthropomorphic</i>
3.	Partisipasi aktif penonton	Episode menampilkan adegan yang menuntut atau membuat penonton berpartisipasi, baik partisipasi fisik maupun mental. Misalnya, Tokoh menyuruh penonton untuk melompat, duduk, berteriak, memikirkan sesuatu, menganalisis, atau mencari jawaban.	Tidak ada	-	-	-
4.	Umpan balik	Episode menampilkan adegan tokoh memberikan umpan balik kepada tokoh lain perihal puasa Ramadhan. Misalnya, seorang tokoh memberikan peringatan	Ada	00:29-01:14	Upin dan Ipin merasa iri kepada Ehsan dan Fizi. Mereka mengadu kepada Opah. Upin : “Opah, kawan Upin kan, dia puasa sehari dapat seringgit. Paham lah opah”. Ipin :	Memberikan umpan balik yang memotivasi

		kepada tokoh lain dalam hal puasa, seorang tokoh memberikan informasi atau jawaban terhadap pertanyaan tokoh lain perihal puasa, seorang tokoh memberikan motivasi kepada tokoh lain dalam hal puasa, seorang tokoh memberikan saran kepada tokoh lain.			<p><i>"Tapi, tapi, ada kawan Ipin kan Opah, dia puasa setengah hari ja. Bolehkah?"</i></p> <p>Opah : <i>"Memang boleh. Tapi budak baik kena puasa penuh. Kan lagi bagus? Dapat banyak pahala, boleh masuk surge, kan?"</i></p> <p>Upin : <i>"O, kita ni budak baik lah Opah?"</i></p> <p>Opah : <i>"Iyalah, cucu-cucu Opah memang baik. Jadi, kenalah puasa ikhlas. Jangan puasa untuk duit".</i></p>	
5.	Perulangan	Episode menampilkan adegan yang memuat perulangan informasi atau merangkum informasi.	Ada	01:46– 02:26	<p>Upin dan Ipin bertemu dengan Fizi dan Ehsan di jalan. Upin mengatakan bahwa puasa setengah hari tidak mendapatkan pahala untuk masuk surge.</p>	Mengulang informasi bahwa puasa puasa setengah hari tidak dapat pahala.

Instrumen Penelitian

Episode 6 : Hari raya

No.	Prinsip Desain Pesan pembelajaran	Definisi Operasional	Ada / tidak ada	Waktu	Adegan	Bentuk
1.	Kesiapan dan Motivasi	Episode menampilkan adegan yang mempersiapkan penonton untuk menonton. Misalnya, memberitahukan judul atau memberitahu tema cerita. Episode menampilkan adegan yang membuat	Ada	00:02 – 00:12	Upin dan Ipin memperkenalkan diri. Upin : “ <i>Hai. Saya Upin, dan ini adik saya, Ipin</i> ” Ipin : “ <i>Hai</i> ” Upin : “ <i>Ini kisah kami berdua</i> ”	Perkenalan karakter utama dengan antusias
				00:13 – 00:16	“Episode enam. Hari raya	Menampilkan judul secara visual dan audio

		<p>penonton tertarik atau termotivasi untuk menonton. Misalnya, adegan pertama (<i>first impression</i>) menampilkan kejadian yang ganjil, kejadian yang problematik, kejadian yang berhubungan dengan pengetahuan anak, menampilkan instruktur atau tokoh yang antusias, tokoh yang aneh/lucu</p>		00:47 – 01:12	<p>Upin dan Ipin duduk di teras. Upin : <i>“Ha, cantulah pagi raya kita orang. Seronok, dapat baju baru, lepas tu kita orang pergi sembayang raya. Lepas sembayang kita orang pergi kubur. Balik rumah kita orang dapat duit raya, besar, warna biru. Kan Ipin kan?”</i> Ipin : <i>“Betul”</i></p>	Pengantar cerita
--	--	--	--	---------------	--	------------------

2.	Penggunaan alat pemusat perhatian	Episode menampilkan adegan yang memusatkan perhatian penonton atau memiliki daya tarik pesan. Misalnya, adegan dibawakan oleh penokohan yang simpatik, antusias, atau terkenal, episode dibawakan dengan humor, rasa takut, rasa bersalah, daya tarik seks, adegan yang emosional, daya tarik musik, atau daya tarik efek visual.	Ada	00:02 – 00:12	Upin dan Ipin memperkenalkan diri dengan antusias dan ceria	Daya tarik karakter
3.	Partisipasi aktif penonton	Episode menampilkan adegan yang menuntut atau membuat penonton berpartisipasi, baik partisipasi fisik maupun mental. Misalnya, Tokoh menyuruh penonton untuk melompat, duduk, berteriak, memikirkan sesuatu, menganalisis, atau mencari jawaban.	Tidak ada	-	-	-
4.	Umpan balik	Episode menampilkan	Ada	02:15-02:50	Upin dan teman-temannya tengah	Memberikan umpan balik yang peringatan

		<p>adegan tokoh memberikan umpan balik kepada tokoh lain perihal puasa Ramadhan. Misalnya, seorang tokoh memberikan peringatan kepada tokoh lain dalam hal puasa, seorang tokoh memberikan informasi atau jawaban terhadap pertanyaan tokoh lain perihal puasa, seorang tokoh memberikan motivasi kepada tokoh lain dalam hal puasa, seorang tokoh memberikan saran kepada tokoh lain.</p>			<p>makan bersama di hari raya. Sambil makan, mereka menggunjing para tetangga yang mereka anggap pelit karena biasanya hanya member sedikit angpao.</p> <p>Mendengar perbincangan cucu-cucunya, Opah menasehati supaya berhari raya bukan untuk duit. Namun untuk bersalam, meminta maaf.</p>	
5.	Perulangan	<p>Episode menampilkan adegan yang memuat perulangan informasi atau merangkum informasi.</p>	Tidak ada	-	-	-